

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan adalah suatu usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU Nomor 20, 2003).

Pelaksanaan pendidikan pada umumnya membantu untuk membentuk sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas sebagai bekal menghadapi masa depan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu, untuk menjadikan peserta didik menjadi manusia yang berkualitas dan nantinya siap untuk menjadi seseorang yang dapat berdemokrasi dan bertanggungjawab secara moral. Adapun tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 54 tahun 2013 diantaranya, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan di Indonesia saat ini masih kurang, dilihat dari peringkat PISA tahun 2015 Indonesia masih berada sembilan dari bawah di banding dengan negara-negara lain. Hasil survei PISA 2015 menunjukkan bahwa negara Thailand dan Vietnam jauh lebih tinggi skor yang di terima, sehingga peringkat Thailand

dan Vietnam jauh lebih diatas dibanding Indonsia. Hasil survei PISA 2015 mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa Indonesia mendapatkan skor rata-rata 386, dengan rata-rata kenaikan 4 skor pada tiga tahun terakhir(OECD, 2016).

Peringkat pelajaran matematika masih dibawah disebabkan oleh salah satu faktor adalah kualitas pendidikan. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika perlunya prasarana yang baik salah satunya adalah media pembelajaran yang efisien. Hakikatnya fungsi suatu media adalah memudahkan penyampaian pesan dari pengantar ke penerima agar tidak terlalu verbal atau tertulis. Fungsi utama suatu media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar guru yang di sesuaikan dengan situasi dan kondisi (Arsyad, 2014).

Pelajaran matematika bertujuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah (Permendikbud Nomor 22, 2006). Oleh karena itu, penguasaan materi matematika bagi siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa dihindari lagi dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini. Sebagai akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan, arus informasi datang dari berbagai penjuru dunia secara cepat sehingga untuk tampil unggul pada keadaan yang mudah berubah dan kompetitif dibutuhkan pemikiran yang logis dan sistematis.

Cara berpikir logis dan sistematis dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran matematika, karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan siapapun yang mempelajarinya terampil berpikir rasional (Depdiknas, 2013). Hal ini, jelaslah

bahwa matematika harus dipelajari siswa pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Siswa perlu memiliki kemampuan memperoleh, memilih dan mengolah informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kemampuan ini membutuhkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerjasama yang efektif.

Pengembangan cara berpikir siswa dimulai dari pemahaman konsep matematika. Pemahaman konsep dapat dikembangkan dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Media yang menarik bisa memudahkan siswa paham dengan konsep matematika. Salah satu media yang menarik adalah media berbasis visual yang di dalamnya ada gambar atau ilustrasi. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual dapat ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual (Arsyad, 2014).

Media visual berbasis cetakan saat ini kurang diminati oleh pembaca, karena pada era yang semakin canggih dan berkembang. Pengaruh dari kecanggihan teknologi membuat majalah tidak lagi diproduksi sebanyak pada zaman dahulu. Penelitian ini akan mengembangkan dan menumbuhkan sikap siswa untuk terbiasa membaca media visual berbasis cetakan seperti media pembelajaran berupa majalah yang di desain semenarik mungkin. Kebiasaan membaca media cetak akan melestarikan media cetak yang hampir punah.

Penelitian Khairoh (2014) menunjukkan bahwa siswa lebih sering meminjam buku cerita yang bergambar ataupun majalah yang bergambar. Sehingga dapat disimpulkan jika penggunaan media visual seperti tampilan warna atau gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa tentang suatu

materi, karena siswa cenderung menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit uraian dan banyak gambar atau warna.

Hasil penelitian Yulianto dan Rohaeti (2013) menunjukkan bahwa siswa senang apabila belajar dengan menggunakan media majalah, karena mempermudah siswa untuk memahami materi dengan belajar secara mandiri. Media pembelajaran majalah mampu meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Yulliana dan Wiyatmo (2013) menunjukkan bahwa penggunaan majalah dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan majalah pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru (Arsyad, 2011). Majalah pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu (1) siswa dapat belajar dan maju dengan kemampuan masing-masing, (2) siswa belajar dengan terstruktur mengikuti urutan pikiran secara logis, (3) perpaduan teks dan gambar menambah daya tarik siswa dan memperlancar informasi yang disajikan, (4) memuat informasi yang bersifat aplikatif sesuai perkembangan.

Hasil pengamatan di SMP Muhammadiyah 4 Singosari, buku pegangan yang digunakan siswa hanya buku cetak kurikulum 2013. Dilihat dari proses pembelajarannya, siswa cenderung kurang minat belajar matematika, hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran cenderung monoton dan tidak ada media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara dari beberapa siswa bahwa, kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga siswa kurang berpartisipasi saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan maka diperlukan pengembangan media berupa majalah pembelajaran matematika yang mampu memahami siswa dan hasil belajar siswa baik dalam pembelajaran matematika.

1.2 Rumusan Masalah

Penggunaan media visual seperti tampilan warna atau gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa tentang suatu materi, karena siswa cenderung menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit uraian dan banyak gambar atau warna.

Siswa bisa memahami dan meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media yang menarik. Majalah merupakan media visual yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, karena di dalam majalah terdapat banyak gambar dan warna sehingga siswa senang dalam belajar. Maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pengembangan media majalah pada pembelajaran matematika?
- b. Bagaimana keefektifan media majalah matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan, bahwa siswa bisa memahami dan meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media yang menarik. Ketertarikan siswa pada suatu media bisa mendapatkan hasil belajar lebih baik. Maka tujuan penelitian ini untuk:

- a. Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media majalah matematika.
- b. Mendeskripsikan keefektifan media majalah matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu, pertama dapat membantu guru memberikan alternatif referensi belajar yang inovatif. Kedua, Memberikan informasi kepada guru tentang langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk majalah matematika untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Ketiga, dapat mempermudah siswa belajar dengan mudah dan menyenangkan.

1.5 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, perlu adanya pembatasan masalah. Masalah pada penelitian ini dibatasi pada kurang optimalnya pemanfaatan media cetak dalam proses pembelajaran sehingga kurang adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan media cetak dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui keefektifan media dinilai oleh ahli media dan ahli materi, tes hasil belajar serta respon siswa. Penilaian dilakukan pada siswa Sekolah Menengah Pertama kelas 7. Materi yang disajikan dalam majalah matematika yang dikembangkan adalah garis dan sudut.

1.6 Definisi Operasional

1. Majalah Matematika untuk pembelajaran

Majalah matematika merupakan media cetak yang berisi gambar dan tulisan tentang pelajaran matematika yang dicetak berwarna.

2. Keefektifan media

Keefektifan media adalah capaian suatu tujuan tertentu yang menggunakan media dan dirancang sedemikian sehingga sampai hasil akhirnya diperoleh. Media dikatakan efektif jika hasil uji validasi valid dan layak digunakan, tes hasil belajar siswa baik, dan hasil respon siswa baik.